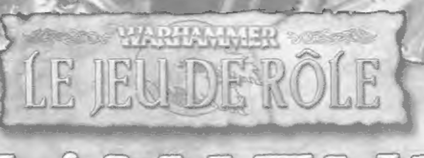


KIT DE L'AVENTURIER

— Version Originale —

Conception & Développement : *Chris Pramas*

Conception et direction artistique : *Hal Mangold*
Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Illustration de couverture : *Geoff Taylor*
Illustrations intérieures : *Dave Gallagher, John Blanche*
Responsable du projet : *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

Merci à l'équipe de Warhammer Online pour toutes leurs idées de noms !

— Version Française —

Responsable de gamme Warhammer : *Mathieu Saintout*
Conception graphique française : *Igor Polouchine*
Directeur de collection jeux : *Patrick Renault*
Maquette française : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Julien Drouet, Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Jérôme Vessiere pour Kaneda*
Corrections : *Michaël Croitoriu, Julien Drouet, Mathieu Saintout, Jérôme Vessiere pour Kaneda*

Une publication Darwin Project sous license Black Industries
Première édition française, Avril 2005.
Imprimé en France par Calligraphy S.A.S.



BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Darwin
PROJECT
Darwin Project
75 rue Compans
75019 Paris, France
SARL au capital de 41500 €
RCS Paris 438 958 985

ISBN : 2-9521728-2-X

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.com

Site de Darwin Project : www.darwin-project.com

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

— INTRODUCTION —

Bienvenue dans le *Kit de l'aventurier* pour *WJDR*. Comme vous l'avez remarqué, l'autre élément essentiel de cet accessoire de jeu est un bloc de feuilles de personnages. Ce livret contient quant à lui un ensemble d'aides pour les joueurs. Vous y trouverez d'abord un récapitulatif du processus de création d'un personnage, accompagné de toutes les tables pertinentes. Viennent ensuite une série de générateurs de noms pour les races de PJ, puis un résumé des actions de combat et des différents domaines de magie, lequel peut être photocopié pour vous y référer pendant vos parties. À la fin de ce livret, les lanceurs de sorts trouveront enfin une page de grimoire à utiliser en conjonction avec leur feuille de personnage et qui leur permettra d'y inscrire le détail de leurs sorts.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

La section qui suit regroupe les tables du livre de base essentielles à la création d'un personnage : si vous avez plus de joueurs que de livres de règles à disposition, utilisez ce livret. Pour des raisons de place, le processus n'y est pas autant détaillé que dans les pages du livre de règles, mais cela ne devrait pas poser problème à des joueurs expérimentés.

Création d'un personnage

1) Choisissez votre race.
2) Déterminez vos caractéristiques.
3) Notez vos traits raciaux.
4) Apportez vos détails personnels.
5) Déterminez votre carrière de départ.
6) Notez les détails de votre carrière.
7) Sélectionnez votre promotion gratuite.
8) Commencez à jouer à *WJDR* !

– TRAITS RACIAUX –

Traits Raciaux des Elfes

Un personnage elfe reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (elfes), Langue (eltharin), Langue (reikspiel).

Talents : Acuité visuelle, Harmonie aethyrique ou Maîtrise (arcs longs), Intelligent ou Sang-froid, Vision nocturne.

Traits Raciaux des Halflings

Un personnage halfling reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Langue (halfling), Langue (reikspiel), Métier (cuisinier ou fermier).

Talents : Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Vision nocturne et 1 talent donné par la **Table 2-4 : Détermination Aléatoire des Talents**.

Traits Raciaux des Humains

Un personnage humain reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences. Commérage, Connaissances générales (l'Empire), Langue (reikspiel).

Talents. 2 talents donnés par la **Table 2-4 : Détermination Aléatoire des Talents**.

Traits Raciaux des Nains

Un personnage nain reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences : Connaissances générales (nains), Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Métier (forgeron, maçon ou mineur).

Talents : Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

TABLE 2-1 : DÉTERMINATION DES CARACTÉRISTIQUES

Caractéristiques	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Capacité de Combat (CC)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	30+2d10	30+2d10	20+2d10	20+2d10
Force (F)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	20+2d10
Endurance (E)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	30+2d10
Agilité (Ag)	30+2d10	30+2d10	20+2d10	10+2d10
Intelligence (Int)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Force Mentale (FM)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10	30+2d10	20+2d10	10+2d10
Attaques (A)	1	1	1	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10 et consultez la **Table 2-2 : Points de Blessures de Départ**			
Bonus de Force (BF)	Chiffre des dizaines de la Force de votre personnage			
Bonus d'Endurance (BE)	Chiffre des dizaines de l'Endurance de votre personnage			
Mouvement (M)	5	4	4	3
Magie (Mag)	0	0	0	0
Points de Folie (PF)	0	0	0	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10 et consultez la **Table 2-3 : Points de Destin de Départ**			

TABLE 2-2 : POINTS DE BLESSURES DE DÉPART

1d10	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1–3	9	8	10	11
4–6	10	9	11	12
7–9	11	10	12	13
10	12	11	13	14

TABLE 2-3 : POINTS DE DESTIN DE DÉPART

1d10	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1–4	1	2	2	1
5–7	2	2	3	2
8–10	2	3	3	3



TABLE 2-4 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES TALENTS

Talent	Halfling	Humain
Acuité auditive	01-05	01-04
Acuité visuelle	06-10	05-09
Ambidextre	11-15	10-14
Calcul mental	16-20	15-18
Chance	21-25	19-22
Course à pied	26-30	23-26
Dur à cuire	31-34	27-31
Force accrue	35-38	32-35
Guerrier né	39-43	36-40
Imitation	44-48	41-44
Intelligent	49-53	45-49
Réflexes éclair	54-57	50-53
Résistance à la magie	58-59	54-57
Résistance accrue	60-63	58-61
Résistance aux maladies	64-67	62-65
Résistance aux poisons	68-71	66-69
Robuste	72-76	70-73
Sain d'esprit	77-81	74-77
Sang froid	82-86	78-81
Sixième sens	87-91	82-86
Sociable	92-96	87-90
Tireur d'élite	97-00	91-95
Vision nocturne	-	96-00

TABLE 2-5 : CARRIÈRE DE DÉPART

Carrière	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Agitateur	-	01-03	01-02	01-02
Apprenti sorcier	01-07	-	03-04	-
Artisan	08-14	04-08	05-06	03-06
Bateleur	15-19	09-11	07-08	07-09
Batelier	-	-	09-10	-
Berserk norse	-	-	11	-
Bourgeois	-	12-13	12-13	10-13
Bûcheron	-	-	14-15	-
Charbonnier	-	14-16	16-17	-
Chasseur de primes	-	17-18	18-19	-
Chasseur	20-27	19-23	20-21	14-17
Chiffonnier	-	24	22-23	-
Chirurgien barbier	-	25	24	-
Cocher	-	-	25-26	18-19
Collecteur de taxes	-	26-27	27-28	20-22
Combattant des tunnels	-	-	-	23-26
Contrebandier	-	28-30	29-30	27-29
Coupe-jarret	-	-	31-32	-
Diestro estalien	-	-	33	-
Éclaireur	28-33	-	34-35	-
Écuyer	-	-	36-37	-
Émissaire elfe	34-40	-	-	-
Escroc	41-46	31-35	38-39	-
Étudiant	47-51	36-37	40-41	30-31
Fanatique	-	-	42-43	-
Garde du corps	-	-	44-45	32-35
Garde	-	38-41	46-47	36-37
Gardien tribal	52-58	-	-	-
Geôlier	-	-	48	38-41
Gladiateur	-	-	49-50	42-46
Hors-la-loi	59-64	42-44	51-52	47-49
Initié	-	-	53-54	-
Kossar kislevite	-	-	55	-
Marin	65-70	-	56-57	50
Matelot	-	-	58-59	51
Mercanti	-	45-46	60-61	-
Mercenaire	71-75	47-50	62-63	52-57
Messager	76-81	51-55	64-65	-
Milicien	-	56-60	66-67	58-61
Mineur	-	-	68-69	62-67
Noble	-	-	70-71	68-69
Passeur	-	61	72	-
Patrouilleur	-	-	73-74	-
Paysan	-	62-67	75-76	-
Pêcheur	-	68	77-78	-
Pilleur de tombes	-	69-73	79-80	70-72
Porterune	-	-	-	73-77
Ratier	-	74	81-82	78-81
Régisseur	-	-	83	-
Scribe	82-87	-	84-85	82-83
Sentinelle halfling	-	75-78	-	-
Serviteur	-	79-83	86-87	84-85
Soldat	-	84-85	88-89	86-89
Sorcier de village	-	-	90	-
Spadassin	-	-	91-92	90-93
Trafiquant de cadavres	-	86-88	93-94	-
Tueur de trolls	-	-	-	94-97
Vagabond	88-94	89-92	95-96	-
Valet	-	93-94	97-98	-
Voleur	95-00	95-00	99-00	98-00

NOMS

Le livre de règles de *WJDR* vous propose des exemples de prénoms pour chacune des races. Néanmoins, des centaines d'autres peuvent être envisagés et les pages qui suivent vous en fournissent une bonne sélection. Vous pouvez choisir un des prénoms proposés par ces tables, ou jeter les dés et laisser le hasard décider pour vous. Chaque race dispose de ses tables propres.

– PRÉNOMS HUMAINS –

Les tables qui suivent servent à donner des prénoms aux habitants de l'Empire, qu'ils soient hommes ou femmes. Procédez à un premier jet sur la **Table KA-1 : Prénoms Humains Impériaux**, lisez le résultat correspondant dans la colonne du sexe concerné, reportez-vous à la table désignée et effectuez un second jet de pourcentage afin de déterminer un prénom.

TABLE KA-1 : PRÉNOMS HUMAINS IMPÉRIAUX

Jet	Femme	Homme
01-33	Table KA-2	Table KA-5
34-66	Table KA-3	Table KA-6
67-00	Table KA-4	Table KA-7

TABLE KA-2: PRÉNOMS DE FEMMES IMPÉRIALES A

1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom
01	Abbie	22	Amalyn	43	Camilla	62	Edith	83	Emmanuel
02	Abighild	23	Anhilda	44	Carla	63	Edyth	84	Emerlinde
03	Abigund	24	Annabella	45	Carlinda	64	Edythe	85	Emerlyn
04	Abigunda	25	Anna	46	Carlotta	65-66	Eleanor	86	Erica
05-06	Ada	26	Anthea	47	Cilicia	67	Elinor	87	Ermina
07	Adel	27	Arabella	48	Cilie	68	Elisinda	88	Erminlind
08	Adelind	28	Astrid	49	Clora	69	Elsina	89	Ermintrude
09	Adeline	29	Bechilda	50	Clothilda	70	Ella	90	Esmaralda
10	Adelyn	30-31	Bella	51	Connie	71	Ellene	91	Estelle
11-12	Adelle	32	Bellane	52	Constance	72	Ellinde	92	Etheldreda
13	Agathe	33	Benedicta	53	Constanza	73	Eloise	93	Ethelind
14	Agnete	34	Berlinda	54	Cordelia	74-75	Elsa	94	Ethelreda
15	Aldreda	35	Berlyn	55	Dema	76	Elsbeth	95	Fay
16	Alfreda	36	Bertha	56	Demona	77	Elspeth	96-97	Frieda
17	Alicia	37	Berthilda	57	Desdemona	78	Elyn	98	Friedhilda
18	Allane	38-39	Bess	58	Dorthilda	79	Emagunda	99	Friedrun
19	Althea	40	Beth	59	Drachena	80	Emelia	00	Friedrica
20	Amalie	41	Broncea	60	Drachilda	81	Emme		
21	Amalinde	42	Brunhilda	61	Edhilda	82	Emmalyn		

TABLE KA-3: PRÉNOMS DE FEMMES IMPÉRIALES B

1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom
01-02	Gabby	22	Heidi	43	Johanna	64	Leticia	83	Maglyn
03	Gabriele	23	Heidrun	44	Josie	65	Letty	84	Magunda
04	Galina	24	Helga	45	Karin	66	Lena	85	Magreta
05	Gena	25	Herlinde	46	Katarine	67	Lenora	86	Maida
06	Genevieve	26	Herwig	47	Katheryn	68	Lisa	87	Marien
07	Genoveva	27-28	Hilda	48	Katharina	69	Lisbeth	88	Marietta
08	Gerberga	29	Hildegart	49-50	Katerine	70	Lizzie	89	Margaret
09	Gerda	30	Hildegund	51	Keterlind	71	Lorinda	90	Marget
10	Gerlinde	31	Honoria	52	Keterlyn	72	Lorna	91	Margreta
11	Gertie	32	Ida	53	Kitty	73	Lucinda	92	Marline
12	Gertrud	33	Ingrid	54	Kristen	74	Lucretia	93	Marlyn
13-14	Greta	34	Ingrun	55	Kristena	75	Lucie	94	Mathilda
15	Gretchen	35	Ingrund	56	Kristyn	76	Ludmilla	95	Maude
16	Grizelda	36	Irmella	57-58	Kirsten	77	Mabel	96	May
17	Grunhilda	37	Irmine	59	Kirstyn	78	Madge	97	Meg
18	Gudrun	38	Isabella	60	Lavina	79	Magdalyn	98	Melicent
19	Gudryn	39	Isadora	61	Lavinia	80	Maggie	99	Miranda
20	Hanna	40-41	Isolde	62	Leanor	81	Maghilda	00	Moll
21	Hedwig	42	Jocelin	63	Leanora	82	Maglind		

TABLE KA-4: PRÉNOMS DE FEMMES IMPÉRIALES C

1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom
01	Nathilda	22-23	Ottilyn	44-45	Rosalia	66-67	Sigrid	88-89	Verena
02-03	Nellie	24-25	Perdita	46-47	Rosalin	68-69	Sigunda	90-91	Wilfrieda
04-05	Nora	26-27	Pergale	48-49	Rosalinde	70-71	Solla	92-93	Wilhelmina
06-07	Olga	28-29	Pergunda	50-51	Rosamunde	72-73	Styrine	94-95	Winifred
08-09	Ophelia	30-31	Petronella	52-53	Rosanne	74-75	Talima	96-97	Wolfhilde
10-11	Osterhild	32-33	Philomelia	54-55	Rose	76-77	Theodora	98-99	Zemelda
12-13	Ostelle	34-35	Reikhilda	56-57	Roz	78-79	Therese	00	Zena
14-15	Ostia	36-37	Renata	58-59	Rozhilda	80-81	Tilea		
16-17	Ottagunda	38-39	Rosabel	60-61	Salina	82-83	Ursula		
18-19	Ottaline	40-41	Rosabella	62-63	Saltza	84-85	Ulrica		
20-21	Ottilda	42-43	Rosale	64-65	Sigismunda	86-87	Valeria		

TABLE KA-5 : PRÉNOMS D'HOMMES IMPÉRIAUX A

1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom
01	Abelhard	18	Andric	35	Bertolf	52	Dietfried	69	Eldred	86	Eugen
02	Abelhelm	19	Anshelm	36	Boris	53	Dieter	70	Elmeric	87	Eustasius
03	Admund	20	Anton	37	Bruno	54	Dietmar	71	Emil	88	Ewald
04	Adred	21	Arne	38	Burgolf	55	Dietmund	72	Engel	89	Fabian
05	Adric	22	Arnulf	39	Calvin	56	Dietrich	73	Engelbert	90	Faustus
06	Agis	23	Axel	40	Casimir	57	Dirk	74	Engelbrecht	91	Felix
07	Alaric	24	Axelbrand	41	Caspar	58	Donat	75	Engelhart	92	Ferdinand
08	Alberic	25	Baldred	42	Cedred	59	Durnhelm	76	Eodred	93	Fleugweiner
09	Albrecht	26	Baldric	43	Conrad	60	Eber	77	Eomund	94	Fosten
10	Aldebrand	27	Baldwin	44	Corvin	61	Eckel	78	Erdman	95	Franz
11	Aldred	28	Balthasar	45	Dagmar	62	Eckhart	79	Erdred	96	Frediger
12	Aldric	29	Barnabas	46	Dankmar	63	Edgar	80	Erkenbrand	97	Fredric
13	Alfreid	30	Bart	47	Dankred	64	Edmund	81	Erasmus	98	Friebald
14	Altmar	31	Bartolf	48	Dekmar	65	Edwin	82	Erich	99	Friedrich
15	Alric	32	Bartomar	49	Detlef	66	Ehrhart	83	Erman	00	Friedzeik
16	Andre	33	Bernolt	50	Diebold	67	Ehrl	84	Ernst		
17	Andred	34	Bertold	51	Diel	68	Ehrwig	85	Erwin		

TABLE KA-6 : PRÉNOMS D'HOMMES IMPÉRIAUX B

1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom
01	Gawin	18	Gregor	35	Hamlyn	52	Hildebart	69	Josef	86	Liebert
02	Gerber	19	Greimold	36	Hans	53	Hildebrand	70	Jost	87	Liebrecht
03	Gerhart	20	Grimwold	37	Harbrand	54	Hildemar	71	Jurgen	88	Liebwin
04	Gerlach	21	Griswold	38	Harman	55	Hildemund	72	Karl	89	Lienhart
05	Gernar	22	Guido	39	Hartmann	56	Hildred	73	Kaspar	90	Linus
06	Gerolf	23	Gundolf	40	Haug	57	Hildric	74	Klaus	91	Lodwig
07	Gilbrecht	24	Gundred	41	Heidric	58	Horst	75	Kleber	92	Lothar
08	Gisbert	25	Gunnar	42	Heimar	59	Hugo	76	Konrad	93	Lucius
09	Giselbrecht	26	Gunter	43	Heinfried	60	Igor	77	Konradin	94	Ludwig
10	Gismar	27	Gunther	44	Heinman	61	Ingwald	78	Kurt	95	Luitpold
11	Goran	28	Gustaf	45	Heinrich	62	Jander	79	Lamprecht	96	Lukas
12	Gosbert	29	Hadred	46	Heinz	63	Jekil	80	Lanfried	97	Lupold
13	Goswin	30	Hadwin	47	Helmut	64	Jodokus	81	Lanric	98	Lupus
14	Gotfried	31	Hagar	48	Henlyn	65	Johann	82	Lanwin	99	Luther
15	Gothard	32	Hagen	49	Hermann	66	Jonas	83	Leo	00	Lutolf
16	Gottolf	33	Haldred	50	Herwin	67	Jorg	84	Leopold		
17	Gotwin	34	Halman	51	Hieronymus	68	Jorn	85	Levin		

TABLE KA-7 : PRÉNOMS D'HOMMES IMPÉRIAUX C

1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom	1d100	Prénom
01	Madred	18	Odwin	35	Rambrecht	52	Rufus	69	Udo	86	Walbrecht
02	Magnus	19	Olbrecht	36	Randulf	53	Ruprecht	70	Ulli	87	Waldor
03	Mandred	20	Oldred	37	Ranulf	54	Sebastian	71	Ulfred	88	Waldred
04	Manfred	21	Oldric	38	Ranald	55	Semund	72	Ulfman	89	Walther
05	Mathias	22	Ortlieb	39	Reikhard	56	Sepp	73	Ulman	90	Warmund
06	Max	23	Ortolf	40	Rein	57	Sieger	74	Uto	91	Werner
07	Maximillian	24	Orwin	41	Reiner	58	Siegfried	75	Valdred	92	Wilbert
08	Meiner	25	Oswald	42	Reinhard	59	Siegmund	76	Valdric	93	Wilfried
09	Meinhart	26	Osric	43	Reinolt	60	Sigismund	77	Varl	94	Wilhelm
10	Meinolf	27	Oswin	44	Reuban	61	Sigric	78	Viggo	95	Woldred
11	Mekel	28	Otfried	45	Rigo	62	Steffan	79	Viktor	96	Wolfram
12	Merkel	29	Otto	46	Roderic	63	Tankred	80	Vilmar	97	Wolfhart
13	Nat	30	Otwin	47	Rolf	64	Theoderic	81	Volker	98	Wolfgang
14	Nathandar	31	Paulus	48	Ruben	65	Tilmann	82	Volkhard	99	Wulf
15	Nicodemus	32	Prospero	49	Rudel	66	Tomas	83	Volkrad	00	Xavier
16	Odamar	33	Ragen	50	Rudgar	67	Trubald	84	Volkin		
17	Odric	34	Ralf	51	Rudolf	68	Trubert	85	Voltz		

– PRÉNOMS NAINS –

Les tables qui suivent permettent de générer aléatoirement des prénoms nains. Chaque prénom se compose de deux éléments qu'il suffit de combiner. Tous les personnages nains commencent par tirer sur la **Table KA-8 : 1er Élément Nain**. Pour les personnages féminins, générez le deuxième élément à partir de la **Table KA-9 : 2ème Élément Nain Féminin**. Pour les personnages masculins, employez la **Table KA-10 : 2ème Élément Nain Masculin**.

1er élément + 2ème élément = prénom nain

TABLE KA-8 : 1ER ÉLÉMENT NAIN

1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément
01	Al	21	Ela	41	Hak	61	Nor	81	Sven
02	Ath	22	Elan	42	Haka	62	Noran	82	Thar
03	Athran	23	Elda	43	Har	63	Nun	83	Thor
04	Bal	24	Fa	44	Hega	64	Oda	84	Thora
05	Bala	25	Far	45	Hur	65	Oka	85	Thron
06	Bara	26	Fara	46	Kad	66	Olla	86	Thrun
07	Bel	27	Fim	47	Kar	67	Olf	87	Thura
08	Bela	28	Fima	48	Kata	68	Oth	88	Un
09	Ber	29	Firen	49	Kaz	69	Othra	89	Utha
10	Bok	30	Fur	50	Kaza	70	Ro	90	Ulla
11	Bor	31	Fura	51	Krag	71	Ror	91	Vala
12	Bur	32	Ga	52	Logaz	72	Roran	92	Var
13	Da	33	Gim	53	Lok	73	Ska	93	Vara
14	Dam	34	Gol	54	Lun	74	Skalla	94	Zak
15	Dora	35	Gollen	55	Mo	75	Skalf	95	Zaka
16	Drok	36	Got	56	Mola	76	Skar	96	Zakan
17	Drong	37	Gota	57	Mor	77	Skor	97	Zar
18	Dur	38	Grim	58	Mora	78	Skora	98	Zara
19	Dwal	39	Gro	59	No	79	Snor	99	Zam
20	El	40	Grun	60	Nola	80	Snora	00	Zama

TABLE KA-9 : 2ÈME ÉLÉMENT NAIN FÉMININ

1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément
01-02	Bina	21-22	Gella	41-42	Grina	62-63	Loka	83-84	Runa
03-04	Bora	23	Gina	43-44	Gromina	64	Luna	85-86	Runella
05	Dila	24-25	Groma	45	Gula	65-66	Mina	87-88	Skina
06-07	Dina	26-27	Grondella	46-47	Gunella	67-68	Mira	89-90	Skinella
08-09	Dokina	28-29	Grotha	48-49	Gundina	69-70	Nina	91	Tina
10-11	Dora	30-31	Gruma	50-51	Kina	71-72	Nira	92	Toka
12	Drinella	32-33	Grunda	52-53	Kragella	73	Nya	93-94	Trekella
13-14	Fina	34-35	Gruntina	54-55	Krina	74-75	Ragina	95-96	Trekina
15-16	Fya	36	Gona	56-57	Kya	76-78	Riga	97-98	Troka
17-18	Gana	37-38	Gora	58-59	Lina	79-80	Rika	99	Zina
19-20	Gara	39-40	Grimella	60-61	Likina	81-82	Rina	00	Zora

TABLE KA-10 : 2ÈME ÉLÉMENT NAIN MASCULIN

1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément
01-02	Bin	22	Gin	42-43	Grin	64-65	Lin	85-86	Rik
03-04	Bor	23-24	Gni	44-45	Grom	66-67	Lik	87-88	Rin
05	Dil	25-26	Grom	46-47	Gul	68-69	Lok	89-90	Run
06-07	Din	27-28	Grond	48-49	Gun	70-71	Lun	91	Skin
08-09	Dok	29-30	Groth	50-51	Gund	72-73	Min	92-93	Tin
10-11	Dor	31-32	Grum	52-53	Ki	74-75	Mir	94-95	Tok
12-13	Drin	33-34	Grund	54-55	Kin	76-77	Nin	96	Trek
14-15	Fin	35	Grunt	56-57	Krag	78-79	Nir	97	Trok
16-17	Gan	36-37	Gon	58-59	Kri	80	Rag	98	Zin
18-19	Gar	38-39	Gor	60-61	Krin	81-82	Ri	99-00	Zor
20-21	Gil	40-41	Grim	62-63	Li	83-84	Rig		

– PRÉNOMS ELFES –

Les tables qui suivent permettent de générer aléatoirement des prénoms elfes. Chaque prénom se compose de deux éléments et d'un connecteur optionnel qu'il suffit de combiner. Tous les personnages elfes commencent par tirer sur la **Table KA-11 : 1er Élément Elfe**, puis s'ils le souhaitent, sur la **Table KA-12 : Connecteur Elfe**. Pour les personnages féminins, générez le deuxième élément à partir de la **Table KA-13 : 2ème Élément Elfe Féminin**. Pour les personnages masculins, employez la **Table KA-14 : 2ème Élément Elfe Masculin**.

1er élément + connecteur (optionnel) + 2ème élément = prénom elfe

TABLE KA-11 : 1ER ÉLÉMENT ELFE

1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément
01	Aed	18	Cael	35	Fim	52	Ind	69	Me	86	Ruth
02	Ael	19	Caem	36	Fin	53	Ist	70	Mes	87	Ryn
03	Aelf	20	Caeth	37	Gal	54	Ith	71	Meth	88	Tab
04	Aen	21	Cal	38	Gald	55	Iy	72	Men	89	Tal
05	Aeth	22	Cam	39	Gaen	56	Kor	73	Mor	90	Tan
06	Alth	23	Cel	40	Gaes	57	Ky	74	Mort	91	Tar
07	An	24	Cir	41	Ged	58	Kyr	75	Nal	92	Teth
08	And	25	El	42	Gen	59	La	76	Nar	93	Tel
09	Ar	26	Eld	43	Ges	60	Lan	77	Nen	94	Tor
10	Arg	27	Elth	44	Geth	61	Lil	78	Nor	95	Ty
11	Ast	28	En	45	Glor	62	Lim	79	Norl	96	Ul
12	Ath	29	End	46	Has	63	Lith	80	Ri	97	Um
13	Av	30	Er	47	Hath	64	Loth	81	Riabb	98	Ur
14	Ban	31	Ers	48	Hel	65	Mal	82	Riann	99	Yr
15	Bel	32	Fand	49	Heth	66	Mar	83	Rid	00	Yv
16	Beth	33	Fer	50	Hith	67	Mas	84	Riell		
17	Cad	34	Ferg	51	Ill	68	Math	85	Rien		

TABLE KA-12 : CONNECTEUR ELFE

1d100	Connecteur	1d100	Connecteur	1d100	Connecteur	1d100	Connecteur	1d100	Connecteur	1d100	Connecteur
01-02	A	19-20	Es	37-38	O	55-56	Rel	73-74	Sa	91-92	So
03-04	Al	21-22	Fan	39-40	Ol	57-58	Ren	75-76	Sal	93-94	Sol
05-06	An	23-24	Fen	41-42	On	59-60	Ri	77-78	San	95-96	Son
07-08	Ar	25-26	Fin	43-44	Or	61-62	Ril	79-80	Se	97-98	U
09-10	As	27-28	I	45-46	Os	63-64	Rin	81-82	Sel	99-00	Ul
11-12	E	29-30	Il	47-48	Ra	65-66	Ro	83-84	Sen		
13-14	El	31-32	In	49-50	Ral	67-68	Rol	85-86	Si		
15-16	En	33-34	Ir	51-52	Ran	69-70	Ron	87-88	Sil		
17-18	Er	35-36	Is	53-54	Re	71-72	Ry	89-90	Sin		

TABLE KA-13 : 2ÈME ÉLÉMENT ELFE FÉMININ

1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément
01	A	18	Drian	35	Fys	52	Leth	69	Ris	86	Teann
02	Aine	19	Driel	36	I	53	Let	70	Rith	87	Ter
03	Am	20	Drys	37	Ille	54	Lielle	71	Rys	88	Thea
04	Ann	21	Eann	38	Ina	55	Lieth	72	Sar	89	Ther
05	Arma	22	Eanna	39	Ira	56	Lyann	73	Sath	90	Thi
06	Arna	23	Earna	40	Isa	57	Nelle	74	Ser	91	Thryn
07	Arth	24	Earth	41	Ithi	58	Nem	75	Seth	92	Thyn
08	Ath	25	Elle	42	Itt	59	Neth	76	Sir	93	Tir
09	Beann	26	Eth	43	La	60	Ni	77	Sith	94	Tor
10	Bet	27	Eys	44	Lam	61	Niell	78	Sor	95	Tos
11	Beth	28	Eyth	45	Lana	62	Niella	79	Soth	96	Tryan
12	Brim	29	Felle	46	Larna	63	Nith	80	Shar	97	Trys
13	Brys	30	Fionn	47	Lath	64	Ras	81	Sher	98	Yll
14	Deann	31	Flys	48	Leann	65	Reann	82	Shir	99	Yrs
15	Det	32	Fyll	49	Leath	66	Rell	83	Sys	00	Ys
16	Deth	33	Fynn	50	Lel	67	Relle	84	Tar		
17	Dys	34	Fyr	51	Lelle	68	Rielle	85	Teal		

TABLE KA-14 : 2ÈME ÉLÉMENT ELFE MASCULIN

1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément
01	Baen	18	Eorl	35	Laen	52	Main	69	Nil	86	Tain
02	Baine	19	Eos	36	Laer	53	Mal	70	Nin	87	Than
03	Baire	20	Eoth	37	Laine	54	Mar	71	Nir	88	Thar
04	Bar	21	Fil	38	Laire	55	Mil	72	Nis	89	Thel
05	Bhir	22	Fin	39	Lan	56	Min	73	Ran	90	Thil
06	Brier	23	Fir	40	Las	57	Mir	74	Rea	91	Thir
07	Brior	24	Hil	41	Len	58	Nael	75	Rel	92	Thin
08	Brin	25	Hin	42	Les	59	Naen	76	Ril	93	Thril
09	Daen	26	Hir	43	Lil	60	Naer	77	Riol	94	Thrin
10	Daine	27	Hor	44	Lin	61	Nail	78	Rion	95	Thwe
11	Daire	28	Il	45	Lir	62	Nair	79	Rior	96	Til
12	Dar	29	In	46	Lis	63	Nal	80	Riorl	97	Tin
13	Dhil	30	Ion	47	Lor	64	Nan	81	Riorn	98	Tis
14	Dhir	31	Ir	48	Los	65	Nar	82	Rir	99	We
15	Drel	32	Is	49	Mael	66	Neal	83	Ryel	00	Yan
16	Drir	33	Ith	50	Maen	67	Nean	84	Taen		
17	Dror	34	Lael	51	Mair	68	Near	85	Tair		

– PRÉNOMS HALFLINGS –

Les tables qui suivent permettent de générer aléatoirement des prénoms halflings. Chaque prénom se compose de deux éléments qu'il suffit de combiner. Tous les personnages halflings commencent par tirer sur la **Table KA-15 : 1er Élément Halfling**. Pour les personnages féminins, générez le deuxième élément à partir de la **Table KA-16 : 2ème Élément Halfling Féminin**. Pour les personnages masculins, employez la **Table KA-17 : 2ème Élément Halfling Masculin**.

1er élément + 2ème élément = prénom halfling

TABLE KA-15 : 1ER ÉLÉMENT HALFLING

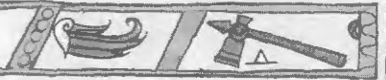
1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément	1d100	Élément
01	Bag	18	Clog	35	Ermin	52	Gild	69	Lud	86	Podd
02	Balf	19	Clof	36	Ethan	53	Gon	70	Lurc	87	Porc
03	Berc	20	Cob	37	Falc	54	Grop	71	Mad	88	Riff
04	Bill	21	Cog	38	Fald	55	Gudd	72	Mag	89	Rip
05	Bobb	22	Crum	39	Falm	56	Gump	73	Man	90	Rob
06	Bodg	23	Crump	40	Far	57	Ham	74	May	91	Sam
07	Bog	24	Curl	41	Fild	58	Hal	75	Mer	92	Supp
08	Bom	25	Dod	42	Flac	59	Hart	76	Mul	93	Taff
09	Bonn	26	Dog	43	Fogg	60	Harp	77	Murc	94	Talb
10	Brog	27	Dott	44	Frit	61	Jac	78	Murd	95	Talc
11	Bulc	28	Dram	45	Ful	62	Jas	79	Nag	96	Tay
12	Bull	29	Drub	46	Func	63	Jasp	80	Nell	97	Tom
13	Bust	30	Drog	47	Gaff	64	Joc	81	Nobb	98	Wald
14	Cam	31	Dron	48	Galb	65	Lac	82	Od	99	Watt
15	Cap	32	Durc	49	Gamm	66	Lil	83	Og	00	Will
16	Ced	33	Elm	50	Gert	67	Lob	84	Old		
17	Chund	34	Enn	51	Giff	68	Lott	85	Pipp		

TABLE KA-16 : 2ÈME ÉLÉMENT HALFLING FÉMININ

Jet	Élément	Jet	Élément
01-05	A	51-55	Ina
06-10	Adell	56-60	Lotta
11-15	Alott	61-65	Pétale
16-20	Bell(e)	66-70	Pom(me)
21-25	Baie	71-75	Riella
26-30	Ella	76-80	Rose
31-35	Era	81-85	Saule
36-40	Et	86-90	Suc
41-45	Fleur	91-95	Trude
46-50	Ia	96-00	Y

TABLE KA-17 : 2ÈME ÉLÉMENT HALFLING MASCULIN

Jet	Élément	Jet	Élément
01-07	Er	52-58	Preste
08-15	In	59-65	Riadoc
16-22	It	66-72	Regar
23-29	Muche	73-79	Sagace
30-36	O	80-86	Wick
37-43	Odoc	87-93	Wit
44-51	Panse	94-00	Y





NOMS DE FAMILLE

Si vous le désirez, cette page peut vous servir à doter vos personnages d'un nom de famille. De nombreux humains n'ont cependant pour nom usuel que celui de leur ville ou de leur bourgade : un homme pourra être par exemple connu sous le nom de Johann d'Esk.
Vous ne trouverez pas de table pour les noms nains, car ceux-ci ont un nom basé sur le prénom d'un de leurs parents, suivi de « -son » pour les personnages masculins et de « -sdotr » pour les personnages féminins. Si besoin, servez-vous des **Tables KA-8** à **KA-10** pour générer le prénom d'un de vos parents et juxtaposez le suffixe requis. La fille d'une Grimkina pourrait ainsi porter le nom de Grimkinasdotr.
Les nains, et parfois les humains, peuvent aussi se valoir quelque surnom flatteur qui deviendra plus tard le nom de famille de leur lignage. Un guerrier de renom ou son descendant peut ainsi être appelé Brise-Écu ou Tueur d'Orques.

TABLE KA-18 : NOMS DE FAMILLE ELFES

1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom
01	Noircairn	18	Vertefeuille	35	Cheveux d'Or	52	Longueroute	68	Lamedéliée	85	Mainpreste
02	Sombrebois	19	Cygneclair	36	Bonneracine	53	Robegrise	69	Arbregrêle	86	Ailepreste
03	Branchenoire	20	Belleffraie	37	Noblebois	54	Dignetour	70	Tigemince	87	Longmât
04	Plumebleue	21	Eauclaire	38	Vertvallon	55	Lunepâle	71	Feuillelevante	88	Grandheaume
05	Ailebleue	22	Vivelame	39	Plumeverte	56	Pâlerameau	72	Point-du-Jour	89	Tendrecœur
06	Cœurhardi	23	Vivelance	40	Vertecombe	57	Flammepure	73	Astre-au-Front	90	Tendrechant
07	Surelance	24	Ailevive	41	Heaumefaucon	58	Cielpur	74	Œil d'Astre	91	Amivrai
08	Heaumebrave	25	Mainterrible	42	Astrefaucon	59	Éclat de Mer	74	Œil de feu	92	Œilvrai
09	Brave-Étoile	26	Lameterrible	43	Boisfaucon	60	Brume de Mer	76	Fermeflèche	93	Sagecœur
10	Crêteclaire	27	Pied-Ailé	44	Œil d'Aigle	61	Heaume d'Ombres	77	Fortemain	94	Ventsage
11	Dagueclaire	28	Lestepensée	45	Vueperçante	62	Voix-des-Ombres	78	Fortetour	95	Mècheblanche
12	Brancheclaire	29	Aileprompte	46	Œilaigu	63	Astre d'Ombre	79	Aube d'Argent	96	Blancroseau
13	Ruisseaufrais	30	Cœurgai	47	Cœurpur	64	Lamecuisante	80	Robe d'Argent	97	Blanchecîme
14	Ondecalme	31	Riveheureuse	48	Flotclément	65	Lancepointue	81	Feuille d'Argent	98	Jeunefeuille
15	Aiglenoir	32	Justevent	49	Piedléger	66	Luneclaire	82	Œilsûr	99	Jeunétoile
16	Mèchenoire	33	Ruisseau d'Or	50	Ailefine	67	Heaumeclair	83	Mainsûre	00	Jeunebois
17	Lunesombre	34	Nuage d'Or	51	Longsaut			84	Flèchevive		

TABLE KA-19 : NOMS DE FAMILLE HALFLINGS

1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom
01	Baidaulne	18	Bonhomme	35	Vertugadin	52	Haricot	69	Fluet	86	Rochevalant
02	Flaquebière	19	Pommesauvage	36	Prestedaim	53	Haveloque	70	Drôlepied	87	Dusuif
03	Pommefond	20	Croupe	37	Fêloque	54	Feufilasse	71	Surcolline	88	Du Grand Arbre
04	Graindorge	21	Bonquignon	38	Bonneforme	55	Sonnecor	72	Cachepétale	89	Piedmêlé
05	Grangecoq	22	Pommesablé	39	Firquin	56	Cruchedor	73	Souvaillant	90	Chardonbois
06	Laurier	23	Piedfrisé	40	Piedfollet	57	Lactrempe	74	Florevive	91	Pointepoche
07	Fleurbaie	24	Crèmecuite	41	Sillon	58	Piedalouette	75	Couiglet	92	Boulevin
08	Ventretendu	25	Repiquet	42	Billot	59	Blancmuguet	76	Herbetremble	93	Boulepuits
09	Natteceinte	26	Repiquet-Firquin	43	Seaudegomme	60	Rondetaille	77	Râclemoelle	94	Blanchefleur
10	Mûrier	27	Pâloque	44	Morfalin	61	Longcraie	78	Perchefaîte	95	Blanchepointe
11	Bonnemiche	28	Fondeau	45	Acrevert	62	Mangetarte	79	Bergedeau	96	Siffleur
12	Terrier	29	Chienbaie	46	Vertepomme	63	Moellard	80	Freux	97	Branchesaule
13	Chatonnet	30	Bascolline	47	Vertecolline	64	Préduvet	81	Fripebrique	98	Ventreuil
14	Tournecolline	31	D'En-Bas	48	Ventregrog	65	Douxpré	82	Crêteblonde	99	Florevent
15	Cendrecolline	32	Lentilledeau	49	Bouffet	66	Maremoulin	83	Bougepanse	00	Ridebaie
16	Poignecanne	33	Bontrot	50	Gronchon	67	Bouillet	84	Brassepied		
17	Plantechardon	34	Loinchamp,	51	Harpied	68	Tassevalant	85	Fauvette		

TABLE KA-20 : NOMS DE FAMILLE HUMAINS

1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom	1d100	Nom
01	Adelhof	18	Delfholt	35	Godtgraf	52	Kuhn	69	Neumann	86	Schwalb
02	Albrecht	19	Drakenhof	36	Grunenwald	53	Kummel	70	Niederlitz	87	Steiner
03	Allenstag	20	Drauwulf	37	Guth	54	Konig	71	Nuhr	88	Tabbeck
04	Altmann	21	Durrbein	38	Haintz	55	Konigsamen	72	Oberholtzer	89	Teuber
05	Atzwig	22	Ehrhard	39	Herz	56	Lang	73	Ohrsten	90	Tolzen
06	Bacher	23	Eisenhauer	40	Herzog	57	Lankdorf	74	Otzlowe	91	Trachsel
07	Baer	24	Eschlimann	41	Hirtzel	58	Liess	75	Reichert	92	Weber
08	Baumann	25	Falkenheim	42	Hoch	59	Lebengut	76	Reifsneider	93	Wechsler
09	Becker	26	Fehr	43	Hoefer	60	Lutzen	77	Riese	94	Wirtz
10	Behn	27	Fiegler	44	Hofstetter	61	Machholt	78	Rohrig	95	Widmann
11	Betz	28	Fleischer	45	Jaeger	62	Meusmann	79	Reiss	96	Widmer
12	Beyer	29	Frohlich	46	Jochutz	63	Meyer	80	Schaffer	97	Veit
13	Bischof	30	Frueh	47	Jutzenbach	64	Mohr	81	Schaumer	98	Vogt
14	Boehm	31	Fuchs	48	Kalb	65	Muller	82	Scherer	99	Vogel
15	Breitenbach	32	Gaffwig	49	Kaltenbach	66	Nachtmann	83	Schultz	00	Zumwald
16	Breuer	33	Gaertner	50	Kraemer	67	Naubhof	84	Schleiermacher		
17	Dahmbach	34	Gebauer	51	Krebs	68	Netzhoch	85	Schreiber		





MARQUÉ PAR LE DESTIN

Dans l'Empire, il se trouve des devins de tout poil et diseurs de bonne aventure à tous les coins de rues, mais tous ont depuis belle lurette cessé de promettre la richesse, le bonheur et des belles étrangères à ceux qui les consultent, au lieu de quoi ils s'en tiennent aux mésaventures plus probables : le deuil, la fatalité, les infections et autres. La plupart des aventuriers ont ainsi reçu à leur dixième anniversaire un présage de ce que sera leur mort.

TABLE KA-21 : PRÉDICTION DU DESTIN

Jet	Auspices	Jet	Auspices
01-03	Ta fin sera poisseuse.	54-58	Ta mort viendra d'en haut.
04-06	Garde-toi des bêtes dans un champ et du rouge.	59-65	La pourriture la plus noire te dévorera.
07-09	La parole écrite causera ta perte.	66-68	Ta fin viendra de flammes invisibles.
10-12	Le manque d'air te tuera.	69-72	L'orgueil et la vanité marqueront ta ruine.
13	Méfies-toi du chiffre trois.	73-75	Tu boiras au calice de la corruption.
14-16	La Bête d'Airain viendra prendre ton âme.	76-78	L'œil flétrissant sera ta récompense.
17-22	Ne mange jamais de tripes ; ni abats, ni entrailles.	79-85	La violence appelle un sort funeste.
23-28	Les dieux te jetteront à bas.	86-88	Tu mourras trois fois hanté.
29-34	Tu mourras dans un lit, mais pas dans le tien…	89-92	La lame rapide mettra fin à tes jours.
35-38	Ton dernier souffle s'élèvera à la vue de Morrslieb.	93-95	Le vert te fera tomber.
39-44	L'eau sous toutes ses formes est ta némésis.	96-97	Ranald t'abandonnera.
45-48	Tu n'es pas si doué que tu crois l'être.	98-99	Morr t'enverra une vierge.
49-53	Ne t'attarde point aux latrines, ni au bord des précipices.	00	Au choix du Meneur de jeu

HÉRALDIQUE PERSONNELLE

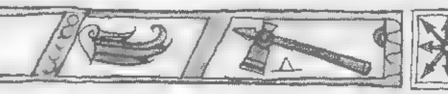
La plupart des familles de l'Empire n'ont pas d'armoiries officielles. Ses citoyens perpétuent néanmoins une longue tradition d'héraldique et de distinction : les armures peintes, les bijoux gravés, les armes estampées, les reliques et les babioles transmises de père en fils sont monnaie courante. La forme la plus populaire de cet engouement, du moins auprès des couches guerrières, consiste à orner son bouclier d'un blason dont les symboles servent à la fois d'identificateurs et de précaution contre le vol, et permettent à n'importe qui de se croire quelqu'un.

TABLE KA-22 : FOND ET PARTITIONS

Jet	Motif	Signification usuelle	Jet	Motif	Signification usuelle
01-20	Fond plein	Origines humbles, rejeté, anonymat	71-80	Bandes verticales	Longue tradition martiale
21-40	Bordure de cuir	Classe moyenne émergente, artisan	81-90	Bordure dorée	Association commerciale
41-50	Bordure rayée	Mariage du nord et du sud	91-95	Bande engrêlée	Honneur au champ de bataille
51-60	Bordure componée	Mariage de l'est et de l'ouest	96-97	Fond écartelé	Longue lignée
61-70	Fond parti	Union de deux puissantes maisons	98-00	Fond équipolé	Lignée ancienne et vénérable

TABLE KA-23 : MEUBLES

Jet	Emblème	Signification usuelle	Jet	Emblème	Signification usuelle
01-04	Croix gothique	Unité, honneur, serment respecté	53-54	Soleil	Wissenland
05-09	Couronne de lauriers	Commandement, victoire	55-56	Tête de taureau	Ostland, robustesse
10-14	Sablier	Toute chose est éphémère	57-58	Coq	Le Moot, halflings
15-19	Épée	Prouesse martiale, noble ascendance	59-61	Marteau	Sigmar, unité
20-21	Lion rugissant	Force, courage	62-66	Comète bifide	Sigmar, la volonté divine
22-26	Tête de mort	Ancêtre renommé	67-72	Tête de loup	Ulric
27-29	Pistolets croisés	Précision au tir	73-75	Fer de lance	Myrmidia
30-34	Squelette capuchonné	Altdorf	76-79	Deux chandelles	Les portes du jardin de Morr
35-39	Canon	Nuln	80-84	Deux shillings	Prêt à mourir
40-44	Quatre tours	Middenheim	85-91	Balance à plateaux	Verena, justice
45-47	Barge fluviale	Talabheim	92-96	Dé	Ranald, chance
48-49	La Reine Guerrière	Stirland	97-00	Colombe blanche	Shallya
50-52	Arc et cor	Hochland			



LIEU DE NAISSANCE HUMAIN

Ces tables permettent de determiner plus spécifiquement de quelle partie de l'Empire votre personnage est originaire : votre premier jet de dé définit une province parmi les dix possibles et le second spécifie une cité ou un village de cette province. Si vous souhaitez définir précisément le bourg dont provient votre personnage, utilisez ces tables à la place de celles données dans le livre de règles.

TABLE KA-24 : PROVINCE D'ORIGINE

Jet	Résultat
01-10	Averland
11-20	Hochland
21-30	Middenland
31-40	Nordland
41-50	Ostermark
51-60	Ostland
61-70	Reikland
71-80	Stirland
81-90	Talabecland
91-00	Wissenland

TABLE KA-24A : AVERLAND

Jet	Résultat
01-25	Averheim (capitale)
26-35	Grenzstadt (ville)
36-45	Hochsleben (ville)
46-54	Loningbruck (ville)
55-63	Wuppertal (ville)
64-72	Agbeiten (village)
73-81	Braundorf (village)
82-91	Kotzenheim (village)
92-00	Zecher (village)

TABLE KA-24B : HOCHLAND

Jet	Résultat
01-25	Hergig (capitale)
26-38	Breder (ville)
39-51	Krudenwald (ville)
52-64	Bergendorf (village)
65-77	Esk (village)
78-90	Gruyden (village)
91-00	Koerin (village)

TABLE KA-24C : MIDDENLAND

Jet	Résultat
01-25	Middenheim (capitale)
26-37	Delberz (ville)
38-49	Grimminhagen (ville)
50-60	Norderingen (ville)
61-70	Holzbeck (village)
71-80	Immelscheld (village)
81-90	Pritzstock (village)
91-00	Sokh (village)

TABLE KA-24D : NORDLAND

Jet	Résultat
01-25	Salzenmund (capitale)
26-38	Beeckerhoven (ville)
39-51	Dietershafen (ville)
52-64	Grafenrich (village)
65-77	Luftberg (village)
78-90	Oldenlitz (village)
91-00	Wilhelmskoog (village)

TABLE KA-24E : OSTERMARK

Jet	Résultat
01-25	Bechafen (capitale)
26-38	Eisental (ville)
39-51	Remer (ville)
52-64	Bissendorf (village)
65-77	Dorna (village)
78-90	Fortenhaf (village)
91-00	Heffengen (village)

TABLE KA-24F : OSTLAND

Jet	Résultat
01-25	Wolfenburg (capitale)
26-38	Ferlangen (ville)
39-51	Vandergart (ville)
52-64	Boven (village)
65-77	Lubrecht (village)
78-90	Smallhof (village)
91-00	Zundap (village)

TABLE KA-24G : REIKLAND

Jet	Résultat
01-25	Altdorf (capitale impériale)
26-40	Nuln (cité)
41-50	Bögenhafen (ville)
51-60	Grünburg (ville)
61-70	Halheim (village)
71-80	Misthausen (village)
81-90	Teufelfeuer (village)
91-00	Weissbruck (village)

TABLE KA-24H : STIRLAND

Jet	Résultat
01-25	Wurtbad (capitale)
26-38	Drakenhof (ville)
39-51	Waldenhof (ville)
52-64	Eschedorf (village)
65-77	Furtzhausen (village)
78-90	Schwartzhafen (village)
91-00	Wurstheim (village)



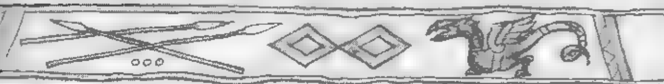
TABLE KA-24I : TALABECLAND

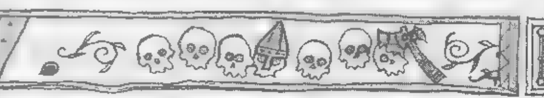
Jet	Résultat
01-25	Talabheim (capitale)
26-38	Bek (ville)
39-51	Kemperbad (ville)
52-64	Garndorf (village)
65-77	Rangenhof (village)
78-90	Wellenborn (village)
91-00	Zurin (village)

TABLE KA-24J : WISSENLAND

Jet	Résultat
01-25	Wissenburg (capitale)
26-38	Grissenwald (ville)
39-51	Pfeildorf (ville)
52-64	Ambosstein (village)
65-77	Konigsdorf (village)
78-90	Segeldorf (village)
91-00	Steingart (village)







RÉSUMÉ DES SORTS

Cette section condense les différents sorts des domaines divins et occultes. Ne pouvant pas remplacer le **Chapitre 7** du livre de base, ces tables n'indiquent que le nom, la difficulté et le temps d'incantation de chaque sort. Les Sombres savoirs ne sont pas couverts ici, car ils ne sont d'ordinaire utilisés que par le MJ.

TABLE KA-25 : MAGIE COMMUNE (OCCULTE)

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Luminescence	3	1 demi-action
Sons	4	1 demi-action
Mains molles	4	1 demi-action
Feux follets	6	1 action complète
Fléchette magique	6	1 demi-action
Sommeil	6	1 demi-action

TABLE KA-26 : MAGIE COMMUNE (DIVINE)

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Bénédiction de courage	3	1 demi-action
Bénédiction de célérité	4	1 demi-action
Bénédiction d'endurance	5	1 demi-action
Bénédiction de soin	5	1 demi-action
Bénédiction de puissance	6	1 demi-action
Bénédiction de protection	7	1 action complète

TABLE KA-27 : MAGIE COMMUNE (VULGAIRE)

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Pare-pluie	3	1 action complète
Flammerole	3	1 demi-action
Rafale	4	1 demi-action
Sillage spectral	4	1 action complète + 1 demi-action
Mauvaise fortune	5	1 action complète + 1 demi-action
Choc	6	1 demi-action

TABLE KA-28 : MAGIE MINEURE

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Manipulation distante	4	1 demi-action
Armure aethyrique	5	1 demi-action
Arme consacrée	6	1 demi-action
Verrou magique	7	1 minute
Alarme magique	8	1 minute
Silence	10	1 demi-action
Marche dans les airs	11	1 action complète
Dissipation	13	1 action complète

~ DOMAINES OCCULTES ~

TABLE KA-29 : DOMAINE DE LA BÊTE

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Apaisement de la bête	5	1 demi-action
L'envol du corbeau	7	1 action complete
Griffes de rage	8	1 demi-action
Langage des bêtes	11	1 demi-action
La voix du maître	13	1 demi-action
Le loup affamé	15	2 actions complètes
Festin des corneilles	17	1 action complète
Déchaînement de la bête	19	2 actions complètes
L'ours enragé	21	3 actions complètes
Ailes du faucon	25	2 actions complètes

TABLE KA-30 : DOMAINE DE LA MORT

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Vision de l'au-delà	5	1 action complète
Douleurs abrégées	7	1 demi-action
Faux du moissonneur d'âmes	8	1 demi-action
Usure du temps	11	1 demi-action
Fatalisme	14	1 action complète + 1 demi-action
Absorption de vie	16	1 demi-action
Dernières volontés	18	1 action complète
Seuil de la mort	20	1 action complète
Poids des années	23	1 action complète
Vent de mort	27	1 action complète

TABLE KA-31 : DOMAINE DU FEU

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Cautérisation	4	1 demi-action
Flammes d'U'Zhul	6	1 demi-action
Couronne de feu	8	1 action complète
Boule de feu	12	1 demi-action
Bouclier d'Aqshy	12	1 action complète
Épée ardente de Rhuin	14	1 demi-action
Cœur ardent	16	2 actions complètes
Explosion flamboyante	22	1 action complète
Souffle de feu	25	1 action complète
Conflagration fatale	31	1 action complète + 1 demi-action

TABLE KA-32 : DOMAINE DES CIEUX

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Présage	4	1 minute
Premier signe d'Amul	6	1 demi-action
Éclair	10	1 demi-action
Second signe d'Amul	12	1 action complète
Tornade	14	1 demi-action
Malédiction	16	1 demi-action
Ailes célestes	18	1 action complète
Lueur stellaire	22	1 action complète + 1 demi-action
Tempête de foudre	25	1 action complète
Destin fatal	31	1 heure

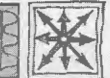
TABLE KA-33 : DOMAINE DE LA VIE

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Malédiction des ronces	6	1 demi-action
Abondance	8	1 minute
Fluide tellurique	9	De 1 à 10 demi-actions
Canicule	12	1 demi-action
Passerelle tellurique	14	1 action complète
Murmure de la rivière	15	1 minute
Éclosion du printemps	18	10 minutes
Geyser	22	1 action complète
Givre hivernal	25	1 action complète
Purification de la terre	27	10 minutes

TABLE KA-34 : DOMAINE DE LA LUMIÈRE

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Lueur éblouissante	5	1 demi-action
Regard radieux	7	1 action complète





Manteau de lumière	8	1 demi-action
Soins de Hysh	10	1 action complète
Bannissement	13	1 action complète
Inspiration lumineuse	16	1 minute
Yeux de la vérité	20	1 action complète
Lumière aveuglante	24	1 action complète
Exorcisme	26	1 action complète + 1 demi-action
Colonne de gloire	28	1 action complète

TABLE KA-35 : DOMAINE DU MÉTAL

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Garde d'acier	5	1 demi-action
Loi de la logique	7	1d10 actions complètes
Malédiction de la rouille	9	1 demi-action
Flèches d'argent d'Arha	13	1 demi-action
Armure de plomb	14	1 action complète
Visions du destin	16	1 action complète
Façonnage du métal	18	1 minute
Enchantement d'objet	21	1 minute
Transmutation de la folie	23	10 minutes
Loi de l'or	26	1 action complète

TABLE KA-36 : DOMAINE DES OMBRES

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Manteau d'ombre	5	1 demi-action
Changeforme	7	1 action complète + 1 demi-action
Désorientation	8	1 demi-action
Action secrète	12	1 demi-action
Linceul de ténèbres	15	1 demi-action
Voile d'invisibilité	17	1 action complète
Visage d'épouvante	21	1 demi-action
Poignards d'ombre	22	1 demi-action
Illusion ultime	24	1 action complète + 1 demi-action
Confusion universelle	27	1 demi-action

~ DOMAINES DIVINS ~

TABLE KA-37 : DOMAINE DE MANANN

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Navigation bénie	5	1 minute
Respiration aquatique	7	1 action complète
Déflagration marine	10	1 demi-action
Marche sur les eaux	14	1 action complète
Calme plat	16	1 action complète
Malédiction de l'albatros	19	1 action complète

TABLE KA-38 : DOMAINE DE MORR

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Préservation des morts	5	1 minute
Signe du corbeau	9	1 demi-action
Message onirique	10	1 minute
Destruction de mort-vivant	13	1 demi-action
Vision de Morr	15	1 minute
Sommeil des morts	20	1 action complète

TABLE KA-39 : DOMAINE DE MYRMIDIA

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Lance de Myrmidia	5	1 demi-action
Commandement inspiré	7	1 action complète
Art du combat	10	1 action complète
Frappe éclair	14	1 action complète
Hébétement	16	1 demi-action
Bouclier de Myrmidia	20	1 action complète + 1 demi-action

TABLE KA-40 : DOMAINE DE RANALD

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Furtivité de Ranald	5	1 action complète
Bonne fortune	7	1 action complète
Ouverture	9	1 demi-action
Confusion	14	1 action complète
Sens des pièges	16	2 actions complètes
Abondante fortune	20	1 action complète

TABLE KA-41 : DOMAINE DE SHALLYA

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Guérison des poisons	4	1 demi-action
Guérison des blessures	6	1 demi-action
Guérison des maladies	11	1 action complète + 1 demi-action
Martyr	14	1 demi-action
Purification	16	1 demi-action
Guérison de la folie	20	1 heure

TABLE KA-42 : DOMAINE DE SIGMAR

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Marteau de Sigmar	5	1 demi-action
Armure vertueuse	6	1 action complète
Imposition des mains	12	1 action complète + 1 demi-action
Étendard de bravoure	14	1 demi-action
Comète de Sigmar	16	1 demi-action
Feu de l'âme	20	1 demi-action

TABLE KA-43 : DOMAINE DE TAAL ET RHYA

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Ami des bêtes	4	1 action complète + 1 demi-action
Jaillissement du cerf	6	1 demi-action
Plantes immobilisantes	8	1 action complète
Coup de tonnerre	12	1 action complète
Patte d'ours	15	1 action complète
Réconfort de Rhya	18	1 minute

TABLE KA-44 : DOMAINE D'ULRIC

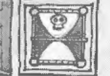
Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Froid mordant	5	1 demi-action
Furie guerrière	7	1 action complète
Hurlement du loup	11	1 demi-action
Faveur d'Ulric	15	1 action complète + 1 demi-action
Cœur des loups	18	1 action complète + 1 demi-action
Tempête de glace	20	1 demi-action

TABLE KA-45 : DOMAINE DE VERENA

Nom de Sort	Difficulté	Temps d'Incantation
Chaînes de Verena	6	1 demi-action
Révélation du passé	8	1 minute
Épée de justice	10	1 demi-action
Paroles de vérité	13	2 actions complètes
Ouïe fine	15	1 minute
Épreuve du feu	18	1 minute







RÉSUMÉ DES ACTIONS DE COMBAT

Cette section résume les actions de base et avancées pouvant être employées en combat. Ne perdez pas de vue que cette liste n'est en aucun cas exhaustive, et qu'elle ne regroupe que les actions les plus courantes : si vous souhaitez accomplir autre chose, dites-le au MJ, qui vous indiquera de quelle type d'action il s'agit et si un quelconque jet de dés lui paraît nécessaire.

- ACTIONS DE BASE -

Attaque rapide

Le personnage peut effectuer un nombre d'attaques au corps à corps ou de tir égal à sa valeur d'Attaques. Il lui faut avoir au moins 2 en Attaques pour tirer avantage de cette action. Un personnage ne peut accomplir une attaque rapide impliquant une arme de tir que si celle-ci peut être rechargée en une action gratuite, ou s'il a un pistolet dans chaque main. Dans ce dernier cas, le personnage peut effectuer un maximum de 2 attaques (une par arme).
Type d'action : action complète

Attaque standard

Un personnage peut porter une attaque au corps à corps ou effectue un tir.
Type d'action : demi-action

Charge

Le personnage se précipite sur un adversaire pour lui porter une seule attaque appuyée. L'adversaire doit être situé au moins à 4 mètres (2 cases) du personnage mais dans son rayon de charge (cf. **Table 6-1 :mouvements de combat en mètres**). Les 4 derniers mètres (2 cases) de la charge doivent être parcourus en ligne droite afin que l'assaillant puisse prendre de l'élan et viser sa cible. L'assaillant effectue son attaque avec un bonus de +10% en Capacité de Combat.
Type d'action : action complète

Dégainer

Le personnage peut dégainer une arme, ou tirer un objet d'un sac ou d'une poche accessible. Il peut au même moment ranger un objet qu'il avait en main ; un personnage peut ainsi rengainer son épée tout en dégainant sa dague, au prix d'une demi-action. Un personnage peut utiliser cette action pour prendre une flasque ou tout autre récipient et boire son contenu.
Type d'action : demi-action

Désengagement

Le personnage rompt le combat au corps à corps et peut s'éloigner (cf. **Table 6-1 : mouvements de combat en mètres** pour les distances). En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié (arrondie au supérieur). Si un personnage tente de s'éloigner d'un ou plusieurs adversaires qui l'attaquent au corps à corps sans utiliser l'action désengagement, chacun de ces ennemis bénéficie d'une attaque contre le personnage avant qu'il ne se déplace. Il s'agit d'une attaque gratuite, portée en plus de toutes les autres attaques auxquelles les adversaires ont droit durant leur tour.
Type d'action : action complète

Incantation

Le personnage lance un sort. Si le personnage utilise une demi-action supplémentaire, le jet d'incantation peut être augmenté grâce à un test de Focalisation (pour plus d'informations, cf. le **Chapitre 7 : La magie**). Lancer un sort peut constituer une action étendue. Vous ne pouvez pas lancer plus d'un sort par round.
Type d'action : variable

Mouvement

Le personnage peut se déplacer sur une courte distance (cf. **Table 6-1 : mouvements de combat en mètres** pour les distances). En terrain difficile (gravats ou sous-bois par exemple), la distance parcourue est réduite de moitié (arrondie au supérieur).
Type d'action : demi-action

Rechargement

Le personnage peut recharger une arme de tir. Voir le **Chapitre 5 : L'équipement** afin de connaître le temps requis pour recharger les différentes armes. Le rechargement peut constituer une action étendue.
Type d'action : variable

Se lever/monter en selle

Un personnage peut se mettre debout s'il était au sol, ou monter sur la selle d'une monture (généralement un cheval ou un poney).
Type d'action : demi-action

TABLE KA-48 : ACTIONS DE BASE ET AVANCÉES

Actions de base	Actions avancées
Apprêter	Attaque à outrance
Attaque rapide	Attaque prudente
Attaque standard	Course
Charge	Feinte
Déplacement	Manœuvre
Désengagement	Posture de parade
Incantation	Posture défensive
Rechargement	Retardement
Se lever / monter en selle	Saut
Utiliser une compétence	
Visée	

TABLE KA-49 : ACTIONS PAR TYPE

Actions complètes	Demi-actions	Durées variables
Attaque à outrance	Apprêter	Incantation
Attaque prudente	Attaque standard	Rechargement
Attaque rapide	Déplacement	Utiliser une compétence
Charge	Feinte	
Course	Manœuvre	
Désengagement	Posture de parade	
Posture défensive	Retardement	
Saut	Se lever / monter en selle	
Visée		

Utiliser une compétence

Le personnage utilise une compétence, ce qui requiert généralement un test. Voir le **Chapitre 4 : Compétences et talents**. Cela peut constituer une action étendue.
Type d'action : variable

Visée

Le personnage prend son temps pour préparer un tir ou une attaque au corps à corps, augmentant ainsi ses chances de toucher. Si l'action suivante du personnage est une attaque standard, il bénéficie d'un bonus de +10% en Capacité de Combat (pour les attaques au corps à corps) ou en Capacité de Tir (pour les tirs).
Type d'action : demi-action

– ACTIONS AVANCÉES –

Attaque brutale

Le personnage se jette furieusement dans la mêlée, s'exposant au danger afin de porter un coup dévastateur. Le personnage bénéficie d'un bonus de +20% en Capacité de Combat lors de cette attaque au corps à corps. Cependant, jusqu'à son prochain tour, le personnage ne peut ni parer, ni esquiver.
Type d'action : action complète

Attaque prudente

Le personnage attaque prudemment, en se méfiant des contre-attaques éventuelles. Portez une attaque au corps à corps avec un malus de –10% en Capacité de Combat. Jusqu'à son prochain tour, le personnage gagne un bonus de +10% à toutes ses tentatives de parade ou d'esquive.
Type d'action : action complète

Course

Le personnage court à toute vitesse (cf. **Table 6-1 : mouvement de combat en mètres** pour les distances). Cela le rend plus difficile à toucher au tir, mais il devient une proie facile pour les attaques au corps à corps, car il ne se défend pas activement. Jusqu'au prochain tour du personnage, les attaques à distance qui le prennent pour cible subissent un malus de –20% en Capacité de Tir, mais les attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +20% en Capacité de Combat. Les personnages ne peuvent pas courir en terrain difficile.
Type d'action : action complète

Feinte

Le personnage fait mine d'attaquer dans une direction, trompe son adversaire et le prend à contre-pied. L'action est résolue par un test de Capacité de Combat opposé. Si le personnage l'emporte, sa prochaine attaque ne peut être ni esquivée, ni parée. Ce bonus est perdu si la prochaine action du personnage est autre chose qu'une attaque standard.
Type d'action : demi-action



Manœuvre

Le personnage emploie un jeu de jambes efficace et une attitude agressive pour forcer son adversaire à se déplacer de 2 mètres (1 case) dans une direction indiquée par le joueur. S'il le désire, le personnage peut également avancer de 2 mètres (1 case) en même temps. Une manœuvre implique un test de Capacité de Combat opposé : en cas de réussite, l'adversaire du personnage se déplace comme indiqué. L'adversaire ne peut pas être forcé à se cogner contre un autre personnage ou un élément de terrain (mur, tonneau, etc.).
Type d'action : demi-action

Parade

Le personnage s'apprête à parer un coup. À n'importe quel moment avant son prochain tour, le personnage peut tenter de parer une attaque de corps à corps portée avec succès contre lui tant qu'il est conscient de l'attaque. La parade se termine à la fin de son prochain tour, qu'il ait paré un coup ou non. Si le personnage tient une arme dans sa main gauche (bouclier et rondache compris), il peut parer une fois par round en tant qu'action gratuite (cf. **Esquive et parade** page 129 du livre de règles de *WJDR*).
Type d'action : demi-action

Posture défensive

Le personnage ne porte aucun coup durant ce tour, préférant se concentrer sur sa propre protection. Jusqu'au tour suivant, toutes les attaques au corps à corps qui le prennent pour cible subissent un malus de –20% en Capacité de Combat.
Type d'action : demi-action

Retardement

Le personnage attend une opportunité d'agir. Quand il utilise cette action, son tour se termine immédiatement, mais il dispose pour plus tard d'une demi-action pouvant être utilisée à n'importe quel moment avant son prochain tour. Si deux personnages antagonistes essaient tous deux d'utiliser l'action retardement, faites un test d'Agilité opposé pour savoir qui agit en premier. Si l'action retardée n'est pas utilisée avant le prochain tour du personnage, elle est perdue.
Type d'action : demi-action

Saut

Le personnage saute d'une certaine hauteur, sur une certaine longueur, ou pour franchir un obstacle. Pour plus de détails concernant les sauts, voir la page 138 du livre de règles de *WJDR*.
Type d'action : action complète

Grimoire de sorts

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation

Nom du sort :
Ingrédient :
Description :
Difficulté
Durée d'incantation